

高校生と日本語学習者のアニメテッドラーニング2025 「水」でひらめく、世界とつながる！

2026年1月4日 ワークショップD4

1

はじめる前に Before starting



★「名前」を変える Change your Zoom name. 更改您的 Zoom 名称.

ニックネーム@いま、いるところ nickname@location where you are on

➡ ひとさん@にいざ

★Zoom録画(ろくが)OKなら手をあげる 🙋 举手 Recording is OK?

録画をはじめます Video Recording

★スクリーンショットはとらない Don't take screenshots. 禁止截图.

★チャットを見る一関連URL、難しい日本語などがアップされます

Chatting during the workshop involves writing related URLs, difficult Japanese, etc.
务必查看聊天记录—相关网址、难懂的日语等等都会发布在那里.

2

ミュートをはずして、声をだそう!

★取消静音!

When working in group settings, **unmute and speak up!**



★日本語の表現がわからなければ、英語や中国語でチャットする

In the **chat**, you can write in **English**.

如果您不精通日语, **可以在聊天中使用中文。**

★伝えたいコト(だいじなコト)は書く、絵／写真／動画でしめす

Express your ideas visually in writing, drawing, showing related website and so on.

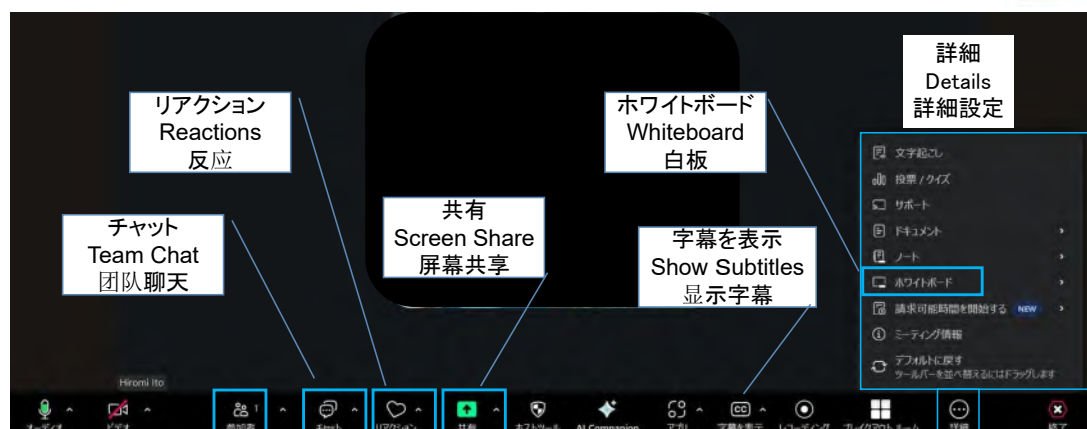


★日本語ネイティブは、ゆっくり、はっきり、短く話す

専門用語は「やさしい日本語」に言い換える

3

Zoomのナビゲーションメニュー／Functions／功能



参加者／Participants／参与者
名前を変更する／Change your name／更改你的名字

4

ワークショップのゴール Our goals



★「水」を知って、考える

自分の「水」、社会の「水」

住む地域や社会的立場(しゃかいてきたちば)で異なって見える「水」

Think about water: **your own water** and **society's water**.

Water's appearance varies based on where you live and your social status.

★楽しんで、なかまになる

イラスト、アニメ、記号、翻訳 なんでも使って、話そう！

Let's enjoy and get to know each other.

Share your ideas through animation and various means!

5

ワークショップのゴール Our goals



★1月18日 メッセージアニメを発表する

Showcase your message through animation.

Jan.18, present your message animation.

★3月、みんなの合同発表会(ごうどうはっぴようかい)で一般公開する

Reveal your messages to the public in March.

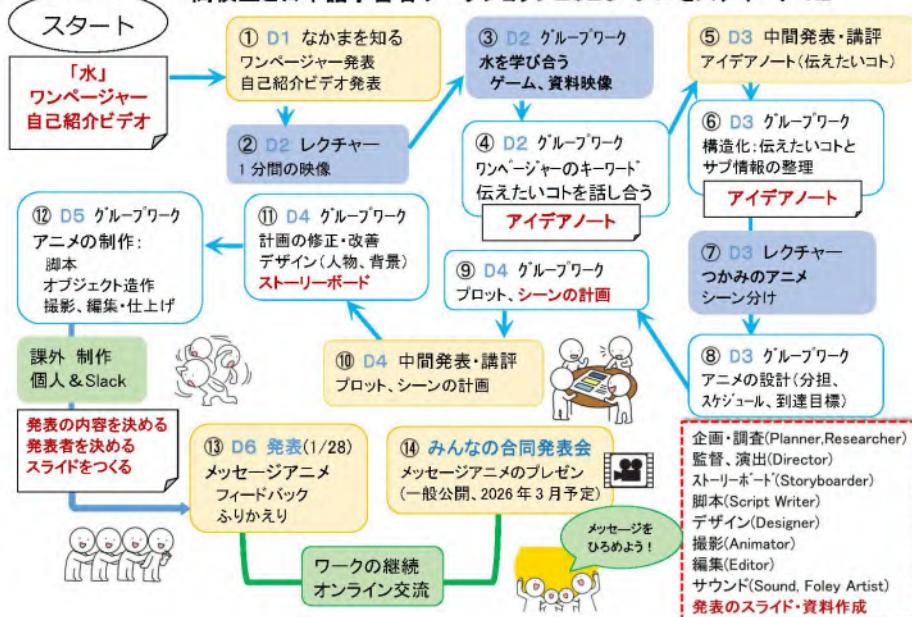
★メッセージアニメを広めよう!

Make your message animation stand out!



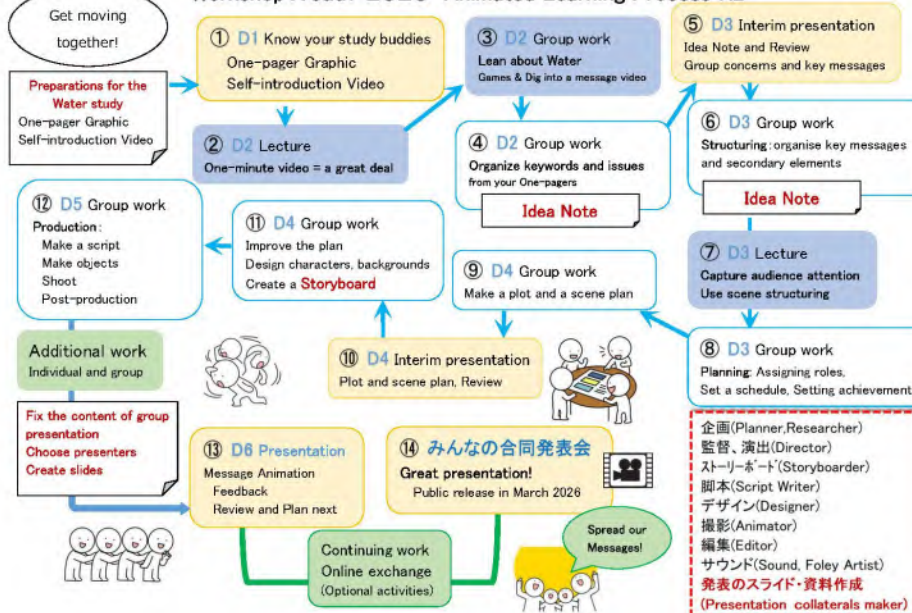
6

高校生と日本語学習者ワークショップ2025 プロセスチャート R2



7

Workshop4Youth 2025 Animated Learning Process R2



8

だいじなルール 著作権(ちよさくけん)と情報源(じょうほうげん)



・ 著作権等を守る

- ほかのひとの制作物などを使うときは、そのひとの許可を得て、そのひとの権利を侵害しない
- **人気キャラクターは使わない**。その一部もつかわない

フリー素材
使用可能条件等を確認する

・ 情報源を明らかにする

- あなたが見つけた情報などを使うときは、出典(情報源)を示す

◎ <https://tenki.jp/forecaster/gureweather/2023/07/25/24392.html>

✕ <https://tenki.jp/>

・ 出所不明な情報、不正確な情報は使わない、ファクトチェックする

- 精確な情報を発信する団体や執筆者の情報を用いる

◎ 西日本新聞社 <https://373news.com/news/local/detail/225862/>

✕ 個人のSNS(X、Facebook、微信WeChat、ほか)

9

Very Important Rules Copyright and Sources



・ Observe copyrights

- When using other people's work, obtain permission and do not infringe on their rights.
- **Do NOT use popular characters**, or even parts of them.

・ Disclose sources

- When using information you have found, cite the source.

◎ <https://tenki.jp/forecaster/gureweather/2023/07/25/24392.html>

✕ <https://tenki.jp/>

Free materials
Check the terms and conditions of use

・ Do NOT use information of unknown origin or inaccurate information

Do fact-check.

- Use information from organizations and authors that provide accurate information.

◎ 西日本新聞社 <https://373news.com/news/local/detail/225862/>

✕ Personal social networks (X, Facebook, WeChat, etc.)

10



非常重要的规则 版权和来源

・ 尊重版权

- 使用他人作品时，请获得许可，切勿侵犯其版权。
- 请勿使用人气角色，甚至其部分内容。

・ 注明来源

- 使用您找到的信息时，请注明来源。

免费材料
请查阅使用条款与条件

◎ <https://tenki.jp/forecaster/gureweather/2023/07/25/24392.html>

✗ <https://tenki.jp/>

・ 请勿使用来源不明或不准确的信息。

请进行事实核查。

- 请使用来自提供准确信息的机构和作者的信息。

◎ 西日本新聞社 <https://373news.com/news/local/detail/225862/>

✗ Personal social networks (X, Facebook, WeChat, etc.)

11



ワークショップ4 1月4日

17:00 オリエンテーション Orientation

17:15 グループワーク「アイデアノート」を決める Group work

45分間

- 伝えたいこと Select and define your group's main message.
- 対象(だれに見せたいか?) Target audience.
- 到達目標(①どのようなグループワークにしたいか?、②クオリティ・質の目標)
Goals to reach ①How do you want to work in group?
②What level of quality do you want to achieve?.
- 主人公、いつ、どこでを決める Fix the main characters, When & Where.
- 物語のプロットを考える Consider the story's plot.
- 発表者(はっぴょうしゃ)を決める Choose who will be making the presentation.

12

ワークショップ4 1月4日



18:00 中間プレゼンとグループワーク Interim presentation in group

- 伝えたいコト Your group's main message.
- 対象(見せたいひと) Target audience.
- 目標(①どのようなグループワークにしたいか?、②クオリティ・質の目標)
Goals to reach ①How do you want to work in group?
②What level of quality do you want to achieve? .
- 主人公、いつ、どこで The main characters, When & Where.
- 物語のプロット The story's plot (synopsis).
- 講師講評と改善 Tutors' advice→Improve the main message and the plan.

19:10 次回の予定 D-5 preview

グループの進捗確認 Check the groups' progress.

13

アイデアノート 伝えたいコト、目標(もくひょう)



最新出た物語話手帳本のワークショップ 2023 ③ アニメーターズラーニングアイデアノート 【03】

伝えたいことを明確にしよう！「何を伝えたいのか」と「誰に伝えるのか」を明確にする。その結果、物語の方向性が定まり、表現の幅が広がる。

最新出た物語話手帳本のワークショップ 2023 ④ アニメーターズラーニングアイデアノート 【03】

伝えたいことを明確にしよう！「何を伝えたいのか」と「誰に伝えるのか」を明確にする。その結果、物語の方向性が定まり、表現の幅が広がる。

アイデアノート P3、P4
Organize the main message.
Target audience.
Goals to reach.

最新出た物語話手帳本のワークショップ 2023 ⑤ アニメーターズラーニングアイデアノート 【03】

伝えたいことを明確にしよう！「何を伝えたいのか」と「誰に伝えるのか」を明確にする。その結果、物語の方向性が定まり、表現の幅が広がる。

最新出た物語話手帳本のワークショップ 2023 ⑥ アニメーターズラーニングアイデアノート 【03】

伝えたいことを明確にしよう！「何を伝えたいのか」と「誰に伝えるのか」を明確にする。その結果、物語の方向性が定まり、表現の幅が広がる。

14

アイデアノート 物語の5W1H、プロット



資料名と作業担当者名をワークシートの表紙に記入してください。アイデアノートは、ストーリーボードの作成に活用します。

アイデアノート（ストーリーボード）の作成に活用します。

誰が	Who
いつ	When
どこで	Where
なにを	What
どのように	How
なぜ	Why

～制作担当者アイデアノート～

資料名と作業担当者名をワークシートの表紙に記入してください。アイデアノートは、ストーリーボードの作成に活用します。

アイデアノート（ストーリーボード）の作成に活用します。

～制作担当者アイデアノート～

アイデアノート
Story-making:
Who/When/Where/What/How/Why
Plot (Synopsis)

15

ワークショップ3 12月28日



19:20 グループワーク「伝えたいコト」を詰める Group work

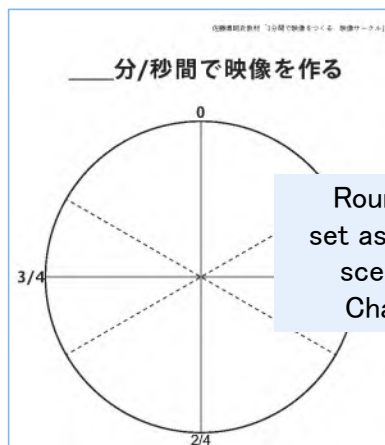
- 30分間
- 物語のプロットを決める Fix the story's plot..
 - 役割分担を決める Roles assignment.
 - 制作スケジュールを決める Production scheduling.
 - アニメを計画する Preparations for production.
 - アニメの技法や材料を決める Fix the animation technique and materials.
 - キャラクターデザイン Character designing.
 - ストーリーボード Draw a storyboard.

※1/9までに、ストーリーボードとキャラクターデザインを提出する
Submit storyboards and character designs by Jan. 9th.

19:50 終了(おわり) Closing

16

丸いストーリーボード、キャラクターデザイン



Round Storyboard:
set aside time for each
scene in the story
Character Design

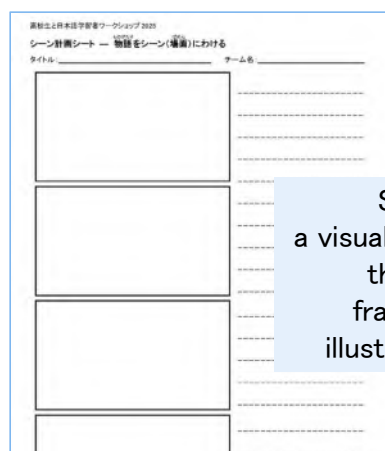
キャラクターデザインの
イメージボード

ファイル名
Storyboard_G1(グループ)_260104(提出日)

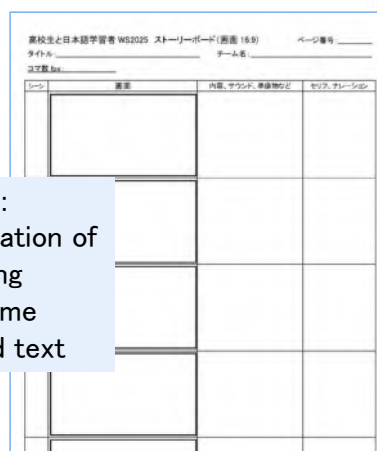
ファイル名
Character_G1(グループ)_260104(提出日)

17

シーン計画シート or ストーリーボード



Storyboard:
a visual representation of
the flow using
frame-by-frame
illustrations and text



ファイル名
Storyboard_G1(グループ)_260104(提出日)

ファイル名
Storyboard_G1(グループ)_260104(提出日)

18



中間発表とグループワーク

アイデアノート P3、P4、P7、P8

伝えたいコト、対象、目標の発表

主人公と設定、物語の発表

講師講評と改善

Presentation of the main message,
targets, goals, main characters and story
Tutors' advice→Improve the message.



19

伝えたいコトと物語の発表 → 講師講評 → 改善

Presentation of the core of message and the plot

→ Tutors' advice → Improvement

- ・ 講師とひとさんがグループに来る Tutors and Hitosan visit groups.

- ・ 「伝えたいコト」の核を発表する

You present the core of message and the plot.

- ・ 講師が「伝えたいコト」を評価する、改善のアドバイスをする

Tutors evaluate the message and provide advice on how to improve.

- ・ **グループで伝えたいコト、対象、目標、主人公と設定、物語を改善する**

You will fix the main message.

You will improve the targets, the goals, the concept of main characters and settings, and the story.



20

「伝えたいコト(メッセージ)」の決め方



- ・ 課題の改善や対策だけでない
- ・ 事象(事件や災害等)の原因分析、現況、社会的影響、生態系や自然への影響など
- ・ 水の「文化」や「歴史」的な考察、後世への警鐘や継承
- ・ メンバー1人のトピックスや体験も良い。「**詳しいひと**」の**体験や研究のアニメ**は**注目を集める**！

さらに考えよう・・・

- ・ 遠い世界についての空想でなく、「あなた自身のコト」として伝えよう！
- ・ ワンページャーのトピックスや情報を基準にしよう！
- ・ あなたたちだから描けるコト、独自色を出してみよう！



- ・ **アニメにする＝伝えたいコトの一番大事なところをえらぶ**
- ・ **アニメにしない要素＝発表会のスライド説明や補足的な資料にする**

21

「**詳しいひと**」の体験や研究のアニメは注目を集める！



コア情報＝物語の一番だいじなコトだけをアニメにする
 その他は、プレゼンテーションのスライドや補足資料にする



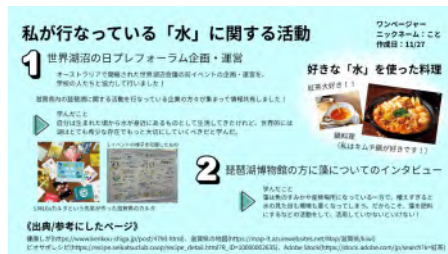
りんりん
 ホトケドジョウと生存環境を研究
 → 地下水を保全する活動をする

詳しいひとの体験や研究
＝細部を表現できる
＝説得力がある

ネット検索で
 知ったつもりになる



こと
 国際会議に携わる
 博物館で調査する → **すべきことを考える**



22

Refine your group message



- Not just about suggestions for improvement and countermeasures.
- Cause analysis of events (incidents, disasters, etc.), current status, social impact, impact on ecosystems and nature, and so on.
- Cultural or historical facts, as well as warnings and preservation for future generations.
- A single member's topic and experience are fine. **Animations about the experts' experiences and research will attract attention!**

Think further...

- Talk about it as "your own story," rather than as a fantasy about a distant world
- Use the topics and information on your One-pagers as a basis!
- Try to deliver the things that only you can, and add your own unique touch!



- **Animate = choose the most important parts of message.**
- **Elements not to animate = use as slide explanations or supplementary materials.**

23

Animations about the **experts' experiences and research** will attract attention!

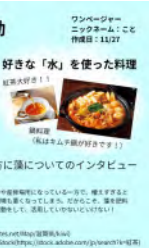


Animating only **the most significant parts of the story** is **the main message**.
The rest can be accompanied by presentation slides or supplementary materials.



Experts' experiences and research
= Ability to express details
= Persuasive

By searching the internet, I make it seem like I know everything



Rinrin

Studies the Japanese loach and its survivable environment
→ Working to conserve groundwater



Koto

Involved in an international conference
Researched at a museum → Considers what to do

24

优化您的群组消息



- 不仅仅是提出改进建议和应对措施。
- 还要分析事件(事故、灾难等)的原因、现状、社会影响、对生态系统和自然环境的影响等等。
- 还要介绍文化或历史事实，以及对后代的警示和保护措施。

单个成员的主题或经验分享即可。**关于“专家经验和研究”的动画短片会更吸引眼球！**

再深入思考一下...

- 你能把它当作“你自己的故事”来讲述，而不是一个关于遥远世界的奇幻故事吗？
- 以你ワンページャー上的主题和信息为基础！
- 尝试描绘只有你才能描绘的事物，并加入你独特的风格！



- **动画= 选择信息中最关键的部分。**
- **不制作动画的元素 = 用作幻灯片说明或补充材料。**

25

关于“专家经验和研究”的动画短片会更吸引眼球！



动画只展现故事中最关键的部分，这才是重点。
其余部分可以用幻灯片或补充材料来呈现。



专家经验和研究
= 能够清晰表达细节
= 具有说服力

通过上网搜索，
我让自己看起来好像无所不知。

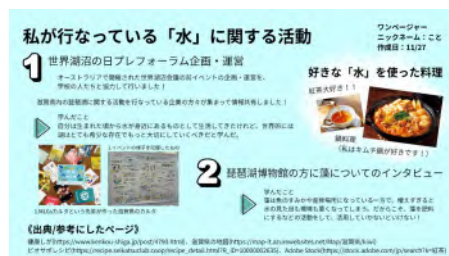


りんりん

她研究日本泥鳅及其适宜生存的环境
→ 致力于保护地下水



こと
参与国际会议
在博物馆进行研究 → 思考下一步该怎么做



26

さとーさん&のんきさんのレクチャーも思い出そう



1. 映像制作の基本 「導入」 「展開」 「結論」 に分けて考える	1. The basics of film-making Think in terms of: 'Introduction' 'Development' 'Conclusion'	1. 电影制作的基本方法 思考文章结构时, 可以考虑以下几个部分: “引言” “展开” “结论”
2. 少ない情報を効果的に伝える	2. Deliver maximum impact with minimal information	2. 以最少的信息产生最大的影响
3. 効果的な画面を作る	3. Build a strong composition	3. 打造有效屏幕

- 1: いろいろなアニメーションの表現と素材を知ろう
- 2 (ことばのかわりに) 「うごき」と「おと」でつたえてみよう
- 3: 伝えたいことの一番大事なところをえらびだそう

- 1: Learn about various animation expressions and materials
- 2: Let's create animations using **motion*** and **sound** (instead of words) as much as possible.
*motion = action, movement
- 3: Let's pick out the most important thing you want to tell

27

D5ー1月11日の予定(よてい) Day 5 - Agenda



- アニメをつくる
- メッセージアニメを広めよう！広める方法を話し合う

28

役割分担を決める Roles assignment



- 企画・調査(Planner, Researcher)
- ストーリーボード(Storyboarder)
- 脚本(Script Writer)
- デザイン(Designer)
- 撮影(Animator)
- 編集(Editor)
- サウンド(Sound, Foley Artist)
- 発表のライド作成(Deck creator)
- 発表者(Presenter)



監督、演出(Director)



29

グループワーク

物語のプロットを決める Fix the story's plot..

役割分担を決める Roles assignment.

制作スケジュールを決める Production scheduling.

アニメを計画する Preparations for production.

アニメの技法や材料を決める

Fix the animation technique and materials.

キャラクターデザイン Character designing.

ストーリーボード Draw a storyboard.



一番大事なコト

30

